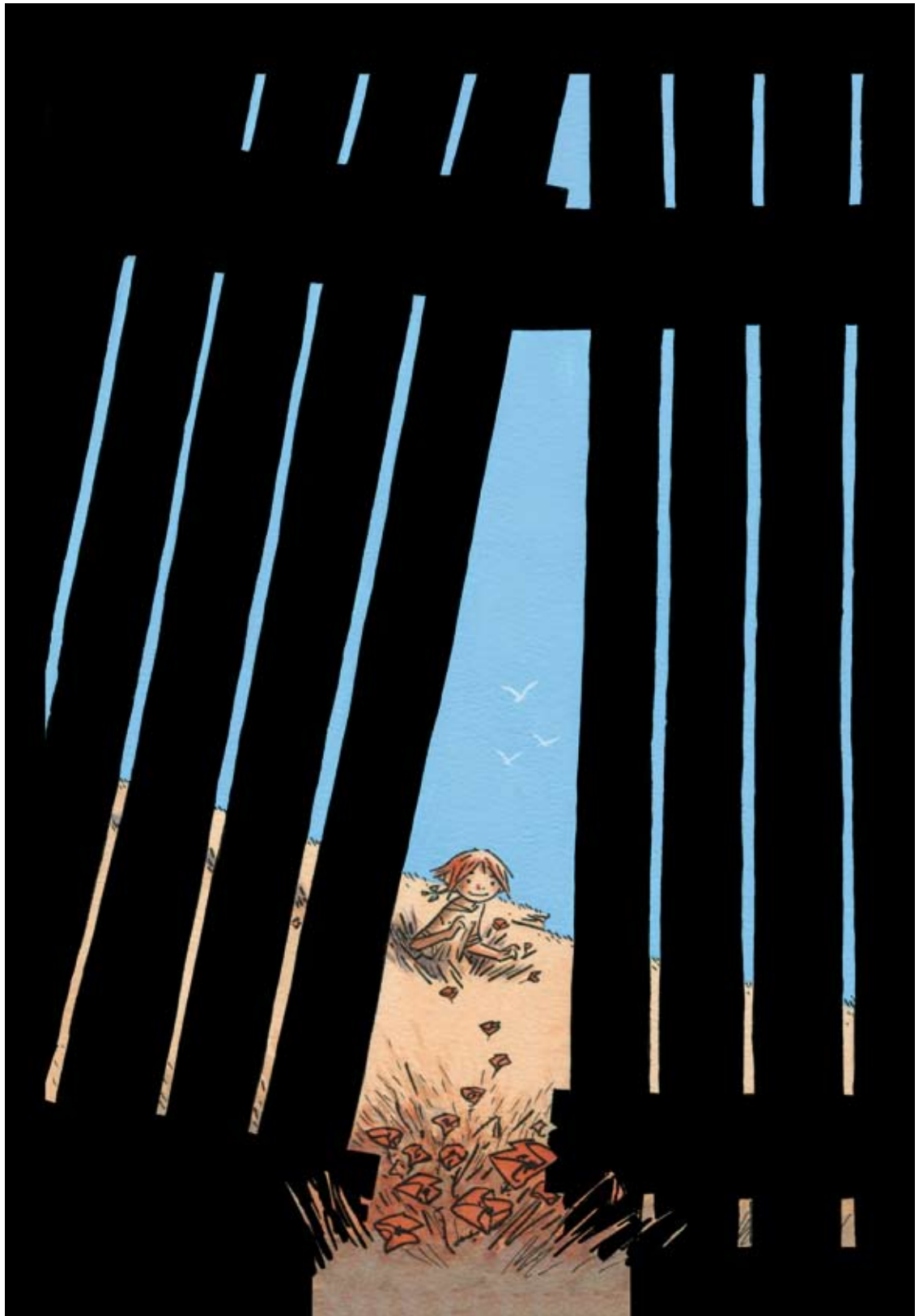


EXPOSITION

# GROSSE BÊTISE

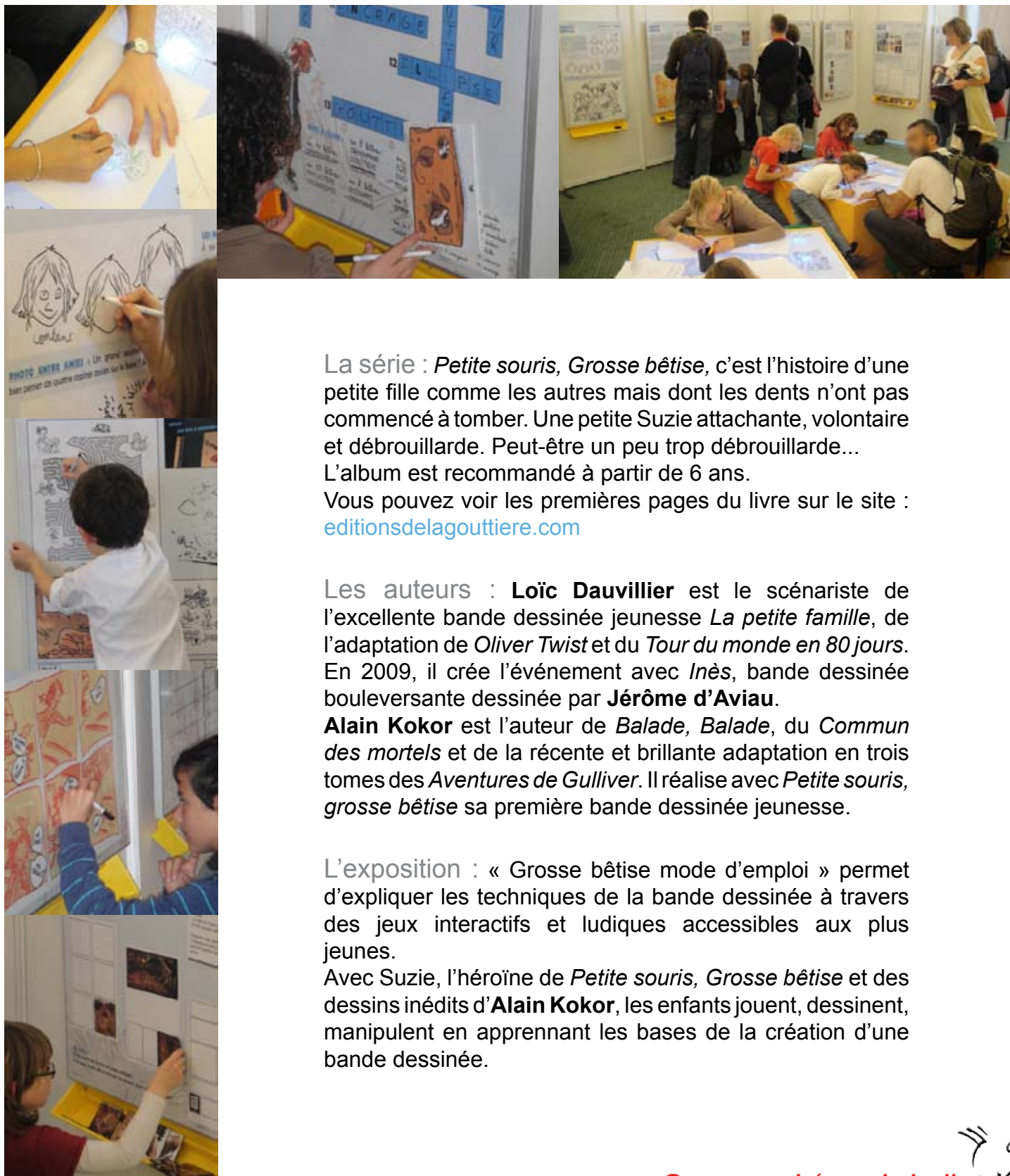
## MODE d'EMPLOI



On a marché sur la bulle, 147b rue Dejean, 80000 AMIENS  
Tél. & fax : 00 33 3 22 72 18 74 - E-mail : [bd@amiens.com](mailto:bd@amiens.com) - <http://bd.amiens.com>  
Association loi 1901 - Siret 403 202 914 0001

On a marché sur la bulle 

# “Grosse Bêtise, mode d'emploi”



La série : *Petite souris, Grosse bêtise*, c'est l'histoire d'une petite fille comme les autres mais dont les dents n'ont pas commencé à tomber. Une petite Suzie attachante, volontaire et débrouillarde. Peut-être un peu trop débrouillarde...

L'album est recommandé à partir de 6 ans.

Vous pouvez voir les premières pages du livre sur le site : [editionsdelagouttiere.com](http://editionsdelagouttiere.com)

Les auteurs : **Loïc Dauvillier** est le scénariste de l'excellente bande dessinée jeunesse *La petite famille*, de l'adaptation de *Oliver Twist* et du *Tour du monde en 80 jours*. En 2009, il crée l'événement avec *Inès*, bande dessinée bouleversante dessinée par **Jérôme d'Aviau**.

**Alain Kokor** est l'auteur de *Balade, Balade*, du *Commun des mortels* et de la récente et brillante adaptation en trois tomes des *Aventures de Gulliver*. Il réalise avec *Petite souris, grosse bêtise* sa première bande dessinée jeunesse.

L'exposition : « Grosse bêtise mode d'emploi » permet d'expliquer les techniques de la bande dessinée à travers des jeux interactifs et ludiques accessibles aux plus jeunes.

Avec Suzie, l'héroïne de *Petite souris, Grosse bêtise* et des dessins inédits d'**Alain Kokor**, les enfants jouent, dessinent, manipulent en apprenant les bases de la création d'une bande dessinée.

## Grosse bêtise, mode d'emploi

- **Structure d'accrochage nécessaire** : 10 points d'accroche. 10 chevalets, grilles ou 20 cimaises (deux par cadres).

- **Contenu de l'exposition** :

- 10 panneaux 70 cm × 100 cm
- 3 bacs en plastique jaune pour les crayons véléda et chiffons
- 4 pots en plastiques pour mettre les magnets
- 1 distributeur de feuille A4 en plastique et 8 plexiglass de 21 x 14 cm
- 13 vignettes en PVC
- 65 magnets

Nous fournissons un double des magnets (non découpés), des plexiglass et des PVC

- **Descriptifs techniques** :

- Tous les panneaux ont une plastification véléda
- 5 panneaux nécessitent des crayons pour tableau blanc (type véléda).
- 3 panneaux ont des jeux avec magnets.
- 1 panneau a un jeu avec vignettes PVC et velcros

- **Poids** :

- 7 panneaux avec support «Kapamount» de 1,7kg
- 3 panneaux avec support «Kapamount» + PVC ferreux de 2kg

- **Bonus de l'exposition** :

- le dossier PDF d'un jeu de fiches pédagogiques (destiné à être photocopié) accompagnent l'exposition et peuvent être mises en place avec ou sans animateur.
- le PDF d'un livret pédagogique et ludique de 16 pages en couleur vous est également fourni.

- nous proposons à la vente (par lot de 100) un poster de jeux format A3 (format A5 une fois plié) permettant aux visiteurs de repartir avec un souvenir de l'exposition.

- **Besoins complémentaires (à fournir par le client)** :

- crayons véléda moyen, de préférence noirs
- chiffons, brosses ou éponges

- **Volume nécessaire pour le transport** :

- tous types de véhicules.

**Conseil d'entretien** :

- passer une éponge humide et un chiffon propre chaque soir sur les panneaux, principalement ceux utilisant les crayons véléda.

Pour enlever toutes traces de véléda, sans abîmer les panneaux, je vous conseille d'utiliser **la gomme surpuissante de Mr Propre** qui est à ce jour la solution la plus facile et efficace que nous ayons trouver pour entretenir durablement l'exposition.

**On a marché sur la bulle**





# GROSSE BÊTISE

MODE D'EMPLOI

Pour parler de bande dessinée, on utilise un vocabulaire spécifique. **MOTI À CACHER** : Retrouve les mots qui te seront utiles pour comprendre ce qu'est une bande dessinée en remplissant cette grille de mots à cacher. En reportant les mots trouvés, en face de leurs numéros, dans la liste des définitions de ta fiche d'activités (que tu trouves à l'entrée de l'exposition), tu deviens incollable sur le vocabulaire BD !



## MOTI À CACHER

en 11 lettres :  
DESSINATEUR  
en 10 lettres :  
PHYLACTÈRE  
ONMATOPÉE

en 9 lettres :  
DECOUPEUR  
GOÛTIER  
COLORISTE  
en 8 lettres :  
SCÉNARIO  
CRAYONNE

en 7 lettres :  
PLANCHE  
ENCADRE  
ELLIPSE  
en 5 lettres :  
STIP  
en 4 lettres :  
CASE

en 4 lettres :  
BULLE  
en 3 lettres :  
BULLE  
en 2 lettres :  
BULLE  
en 1 lettre :  
BULLE

## LE VOCABULAIRE

# PETITE JOURNÉE, GROSSE BÊTISE

## LES DIALOGUES, LES SONS

En bande dessinée, contrairement au cinéma ou à la télévision, il n'y a pas de bande-son à écouter. Pour autant, les sons sont importants dans l'histoire. Il faut donc trouver un moyen de les transcrire en images. On distingue deux types de sons en BD : le son de la voix et les bruits.

Les personnages vont parler grâce aux **phylactères** (que l'on place dans la case est très importante car elle permet de lire les dialogues dans l'ordre défini par le scénariste. On place les bulles en respectant le sens de lecture : d'un texte se lit de gauche à droite et de haut en bas). On utilise le même principe pour placer les bulles.

Dans les bulles, les bruits nous apparaissent sous la forme d'**onomatopées**, bruits représentés qui servent à transcrire les sons (comme "Broom").



## MAINTENANT

Après avoir lu l'histoire en recréant les sons (bruits et voix) du rêve de Suzie. Pour faire parler les personnages, tu deviens scénariste et crées tes propres dialogues sur les bulles vides. Tu ne peux pas, pour que ton histoire soit lisible, tu dois placer les bulles en respectant le sens de lecture.



# GROSSE BÊTISE

MODE D'EMPLOI

## LES CODES ICONOGRAPHIQUES

Pour raconter une histoire en bande dessinée, les auteurs utilisent des **images fixes** qui, case après case, permettent d'avancer dans l'histoire. Ces images fixes rendent difficilement compte du mouvement, de l'état d'esprit ou des **sentiments** des personnages.

Afin de remédier à ce problème, on peut utiliser des **codes iconographiques** ("petites images" chargées de sens signalant la présence d'un mouvement, d'un sentiment ou d'une émotion particulière).

Ces symboles insistent sur une réalité non visible, pourtant importante pour la compréhension générale de l'histoire.



Un petit exemple... Ces cases autour de Polka ne sont pas une représentation de la réalité, mais des codes iconographiques qui permettent d'attirer le regard du lecteur sur ses sentiments. Il est amoureux ! (3) le "signage" derrière son pied, c'est parce qu'il court... en image fixe.



Suzie court vite, le plus vite possible... Pour représenter cette course dans la première case, Kabor a dessiné des **traînées de vitesse** autour d'elle. Malheureusement la course de Suzie s'arrête net, dans le mur ! Le choc dessiné dans la seconde case est important. La rencontre entre Suzie et le mur est identifiable par une **zone d'impact** (contenant une énorme **onomatopée**, qui sonne le choc). Après cet incident, Suzie semble drôlement sonnée dans la dernière case ! À défaut de le lire sur son visage, ce sont le **tourbillon** et les **étoiles** qui nous le confirment.

## MAIS QU'EST-CE QUI PEUT BIEN FAIRE COURIR SUZIE ?

Si tu regardes le dessin ci-contre, Suzie semble courir... mais vers qui ? vers quoi ? et pour quoi faire ? À toi de le décider en ajoutant des éléments qui te permettront de composer une scène cohérente. Pour cela, choisis parmi les transparents deux éléments que tu souhaites ajouter à ce dessin. Tu verras qu'en jouant sur ces informations graphiques, tu peux faire vivre à Suzie des expériences très différentes !



# EXPOSITION



**On a marché sur la bulle**

On a marché sur la bulle, 147b rue Dejean, 80000 AMIENS  
Tél. & fax : 00 33 3 22 72 18 74 - E-mail : [bd@amiens.com](mailto:bd@amiens.com) - <http://bd.amiens.com>  
Association loi 1901 - Siret 403 202 914 0001